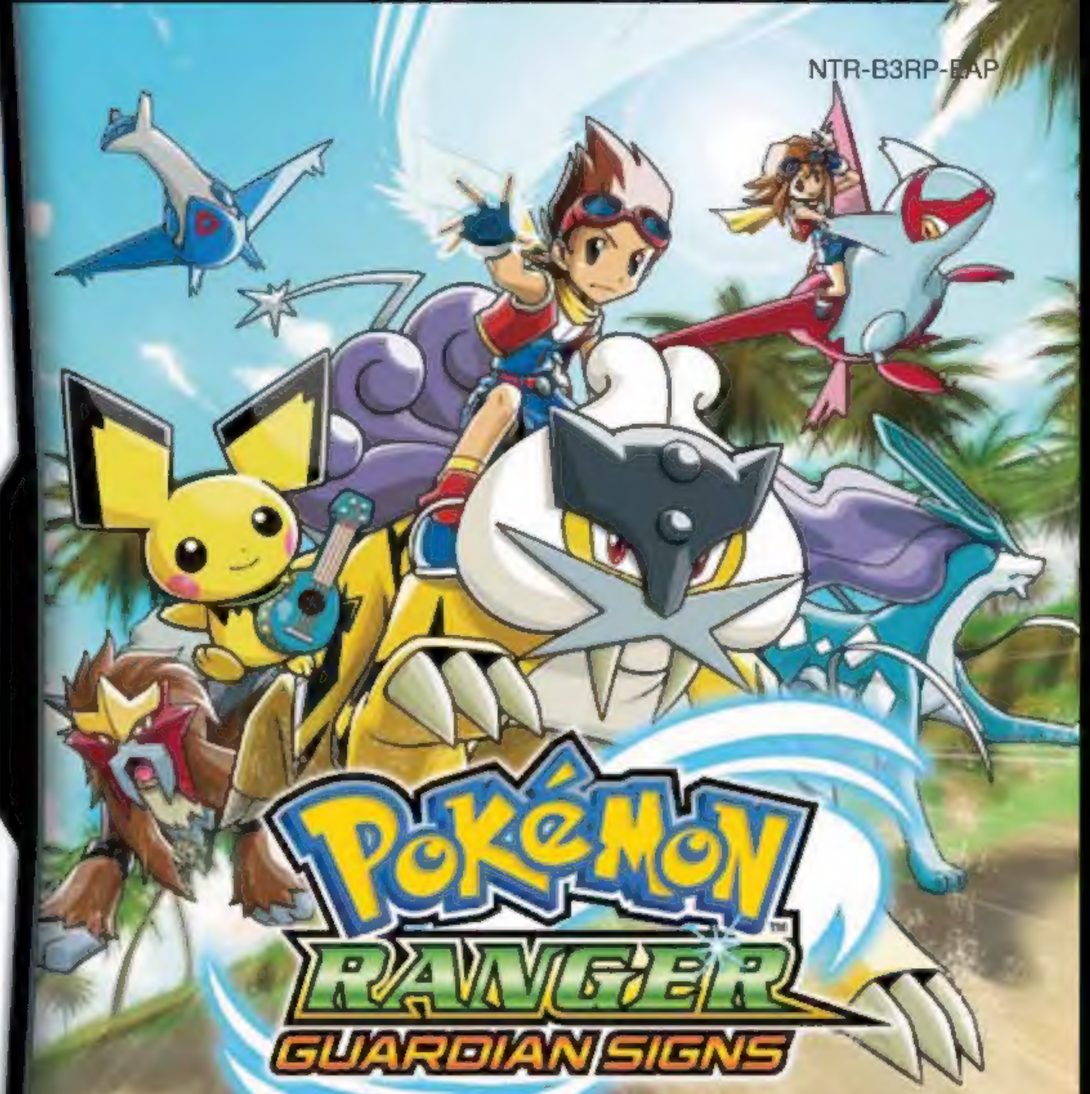
nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

NTR-B3RP-EAP



Pokémon RANGER
GUARDIAN SIGNS

MANUAL DE INSTRUCCIONES

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

[0610/EAP/NTR]

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality™

Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procura sempre este selo quando comprares jogos e acessórios para garantires absoluta compatibilidade com o teu produto Nintendo.

Gracias por adquirir *Pokémon™ Ranger: Trazos de luz* para Nintendo DS™.
Obrigado por escolheres o Cartão de Jogo *Pokémon™ Ranger: Guardian Signs* para os sistemas Nintendo DS™.

¡IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

IMPORTANTE: Por favor, lê com atenção a informação importante sobre saúde e segurança incluída neste manual antes de usares o teu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. Por favor, lê por completo este manual de instruções para garantires um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com os sistemas Nintendo DS.

¡IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

IMPORTANTE: A utilização de um dispositivo ilegal com o sistema Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.

© 2010 POKÉMON.
© 1995–2010 NINTENDO/CREATURES INC./GAME FREAK INC. DEVELOPED BY CREATURES INC.
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2010 NINTENDO.

2–4

JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DE JUEGO EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.
JOGO MULTI-CARTÃO DS ATRAVÉS DE LIGAÇÃO SEM FIOS
ESTE JOGO PERMITE JOGOS MULTI-JOGADOR SEM FIOS EM QUE CADA SISTEMA NINTENDO DS CONTÉM UM CARTÃO DE JOGO SEPARADO.

nintendo Wi-Fi connection

CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO
ESTE JUEGO ESTÁ DISEÑADO PARA USAR LA CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.
NINTENDO Wi-Fi CONNECTION
ESTE JOGO FOI CONCEBIDO PARA UTILIZAR A NINTENDO Wi-Fi CONNECTION.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés. Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS™ para obtener más información.

El título que aparece en la etiqueta de la tarjeta de juego difiere del título en castellano debido a que se imprime la misma etiqueta para toda Europa. ¡Esperamos que disfrutes del juego!

O idioma que irá aparecer no jogo depende daquele que está definido na consola. Neste jogo, podes escolher entre cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano. Se o teu sistema Nintendo DS™ já estiver configurado para um deles, será esse mesmo idioma que aparecerá no jogo. Se o teu sistema Nintendo DS estiver configurado para outro idioma, aquele que aparecerá no jogo, por defeito, será o inglês. Podes alterar o idioma do jogo modificando as definições de idioma da tua consola. Para mais instruções sobre como alterar as definições de idioma, consulta o Manual de Instruções do Nintendo DS.

ÍNDICE

Español 3
Português 43

Índice

- ¿Qué es un Pokémon Ranger? 4
- Dinámica del juego 5
- Controles básicos.....6
- Inicio del juego 9
- Menús.....12
- Guardado de la partida.....19
- Cómo capturar Pokémon 21
- Capturas con la ayuda de un Pokémon.....26
- Misiones y recados 29
- Modo Glifos.....30
- Movimientos de campo 31
- Modos de comunicación 32

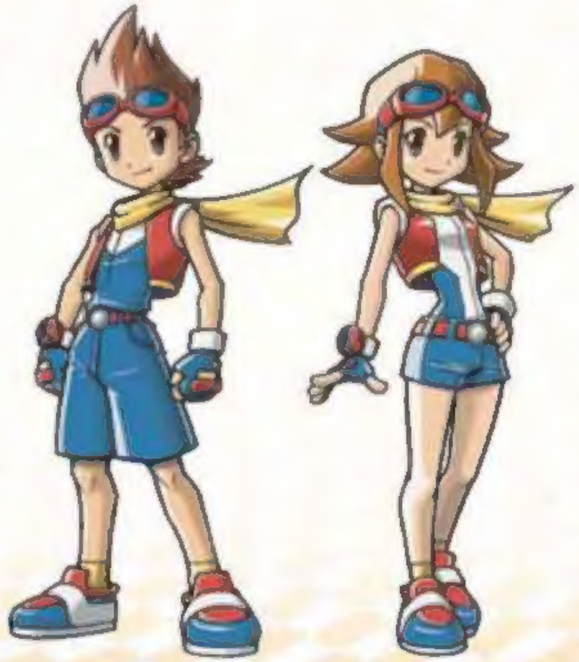
¿QUÉ ES UN POKÉMON RANGER?

Los Pokémon Rangers son personas que velan por la paz con ayuda de los Pokémon. Cada Ranger cuenta con un dispositivo especial llamado Capturador, que solo ellos pueden usar. Gracias a sus Capturadores, los Rangers entablan amistad con los Pokémon y trabajan día y noche para que tanto personas como Pokémon puedan vivir tranquilos.

Capturador

El protagonista de *Pokémon™ Ranger: Trazos de luz* recibe la misión de ir a la región de Oblivia para proteger a los Pokémon e investigar las actividades de una malvada organización que se dedica a raptarlos. ¡Resuelve este caso y devuelve la paz a la región de Oblivia!

Nota: En *Pokémon Ranger: Trazos de luz*, puedes elegir entre jugar como chico o como chica. Esta decisión no afectará al desarrollo de la aventura.



DINÁMICA DEL JUEGO

Como protagonista, te han asignado la peligrosa misión de resolver un misterio en la región de Oblivia. Deberás llegar al fondo del asunto mientras cumples una serie de misiones que irán surgiendo a medida que avanzas en tu aventura. Sin embargo, no podrás cumplir muchas de esas misiones sin ayuda. A menudo tendrás que contar con Pokémon para llevarlas a cabo.

Todo Pokémon Ranger puede capturar a un Pokémon salvaje estableciendo un vínculo emocional con él (pág. 21). Los Pokémon capturados te acompañarán y te prestarán su ayuda cuando lo necesites. Usa la ayuda de estos Pokémon para superar las dificultades y cumplir tus misiones.

Un Ranger también puede llevar consigo un Pokémon acompañante, que no dudará en ayudarlo en sus aventuras.

CONTROLES BÁSICOS

Puedes utilizar las funciones básicas del juego tocando o deslizando el lápiz táctil por la pantalla táctil (pantalla inferior).

Nota: Las capturas que se muestran arriba son de pantallas de Nintendo DSi™.

Pantalla táctil	Toca la pantalla inferior con el lápiz táctil para que tu personaje se mueva en la dirección indicada. La pantalla táctil también se usa para hablar con la gente, interactuar con los Pokémon e inspeccionar cosas. Cuando se muestre texto o diálogo, toca la pantalla para pasarlo.
Botón (X)	Púlsalo para mostrar la lista de destinos cuando vuelas.
Botón (Y)	Púlsalo para mostrar u ocultar los Pokémon que te acompañan.
Panel de Control	Pulsa cualquier dirección para mover a tu personaje.
Botón (A)	Púlsalo para seleccionar SÍ, comprobar objetos, hablar con alguien o pasar el texto.
Botón (B)	Púlsalo para seleccionar NO, volver a la pantalla anterior o cancelar un movimiento de campo (pág. 31).
Botón L	Púlsalo para acceder a la **pantalla del modo Glifos** (pág. 30).
Botón R	Púlsalo para acceder al **menú del Capturador**.

Nota: Si cierras la consola Nintendo DS mientras está encendida, se activará el **modo de espera**. Cuando abras de nuevo la consola, volverás al juego. Si cierras la consola cuando estés usando la Red Ranger o jugando con otros jugadores mediante la comunicación inalámbrica de Nintendo DS, no se activará el **modo de espera**, sino el **modo de ahorro de energía**.

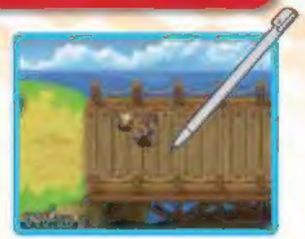
Nota: START y SELECT no se utilizan.

Nota: No olvides hacer una pausa si se te cansan las manos.

Operaciones básicas

Moverse

Toca la pantalla táctil con el lápiz para mover a tu personaje hacia el punto señalado. También puedes moverlo pulsando ✣.



Hablar

Toca a cualquier persona que aparezca en pantalla con el lápiz táctil para hablar con ella sin importar donde se encuentre. También puedes hablar con una persona pulsando (A) cuando tu personaje esté frente a ella.

Seleccionar una opción

Puede que se te presenten momentos, al hablar con la gente o en otras ocasiones, en los que tengas que elegir entre SÍ o NO. Toca SÍ o NO en la pantalla táctil para tomar tu decisión. También puedes elegir entre: SÍ pulsando (A) o NO pulsando (B).

Inspeccionar

Toca los Pokémon u obstáculos con el lápiz táctil para obtener información sobre ellos en la pantalla superior (pág. 31). Puedes examinar los carteles y otros objetos tocándolos o pulsando (A) cuando tu personaje esté frente a ellos.

Mostrar y ocultar los Pokémon amigos

Toca a tu personaje para mostrar u ocultar los Pokémon amigos. Puedes hacer lo mismo pulsando (Y).

INICIO DEL JUEGO

Cómo comenzar

1. Asegúrate de que tu consola Nintendo DS esté apagada e inserta la tarjeta de juego de *Pokémon Ranger: Trazos de luz* en la ranura para tarjetas DS de la parte posterior de la consola hasta que oigas un clic.
2. Al encender la consola, aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** tal y como se muestra a la derecha. Cuando la hayas leído, toca la pantalla táctil para continuar.
3. Si estás utilizando una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi™ XL, basta con tocar el icono de *Pokémon Ranger: Trazos de luz* para empezar a jugar.
4. Si por el contrario estás utilizando una consola Nintendo DS original o Nintendo DS™ Lite, toca el panel de POKÉMON RANGER: TRAZOS DE LUZ para comenzar el juego. Si el **modo de inicio** de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite está configurado en MODO AUTOMÁTICO, no aparecerá dicha pantalla. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite para obtener más información.

Nota: El término "consola Nintendo DS" engloba a las consolas Nintendo DS original, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi y Nintendo DSi XL.

Nota: En este manual de instrucciones, las imágenes enmarcadas en rosa corresponden a la pantalla superior, mientras que las enmarcadas en azul corresponden a la pantalla táctil.

Comenzar una partida nueva

Inicio

Nota: Si empiezas una partida nueva y la guardas, se borrarán los datos que hayas guardado anteriormente. (Ya no podrás volver a usar los datos guardados con anterioridad.)

Sexo del protagonista

En primer lugar, elige el sexo del protagonista tocando al chico o a la chica con el lápiz táctil.

Nota: No podrás cambiar el nombre ni el sexo del protagonista una vez que los hayas guardado.

Nombre del protagonista

Una vez que la partida haya comenzado, tendrás que darle un nombre a tu personaje. (Si tocas ACEPTAR sin haber introducido ningún nombre, tu personaje pasará a llamarse Verán o Brisa, según el sexo que hayas elegido.) Toca el teclado para introducir el nombre letra a letra. Si te equivocas, toca el botón de la flecha que señala a la izquierda para borrar una letra. Cuando hayas introducido el nombre, selecciona ACEPTAR para que el nombre quede guardado.

Continuar una partida guardada

Toca CONTINUAR para reanudar el juego desde el último punto en el que lo guardaste.

Cuando reanudes una partida usando datos de interrupción, se te dará a elegir entre las opciones SÍ o NO.

- **Para obtener más información sobre la Máquina de Guardado,** consulta la página 19.
- **Para conseguir más información sobre cómo interrumpir la partida,** consulta la página 20.

Ten en cuenta que los datos guardados no se pueden reinicializar.

Red Ranger

Selecciona RED RANGER en el **menú principal** para jugar a las misiones adicionales que podrás descargar a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo (pág. 38).

Para jugar en línea es necesario un enrutador inalámbrico compatible y acceso de banda ancha a internet. Para obtener más información, visita support.nintendo.com

MENÚS

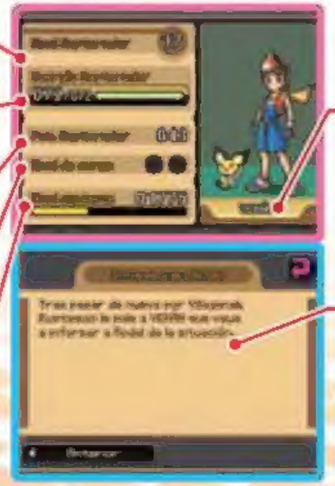
Durante el juego podrás acceder al **menú del Capturador** si tocas el botón Ranger, situado en la esquina inferior derecha de la pantalla táctil, o si pulsas el Botón R. Aquí aparecen los botones correspondientes a las funciones del Capturador. Toca el botón de la función deseada para acceder a ella. Para volver a la partida, toca el botón de la flecha en la esquina superior derecha de la pantalla táctil.

Pokémon amigos

Al tocar el botón Ranger, tus Pokémon amigos se muestran en la pantalla superior.

Estado

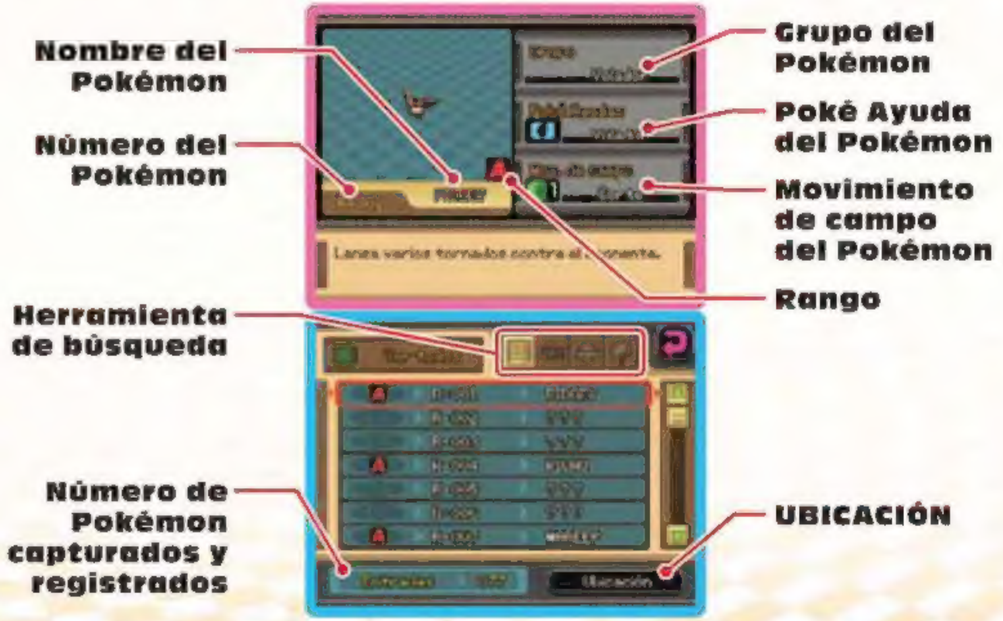
Al tocar el botón ESTADO en el **menú del Capturador**, se muestra el nombre del protagonista, los Puntos de Experiencia y otros datos relacionados en la pantalla superior. En la pantalla táctil aparecen la historia hasta el momento y los objetivos siguientes.



Directorio

En el directorio quedan registrados los Pokémon capturados, que se ordenan según un sistema numérico especial que solo usan los Rangers.

En la pantalla superior se muestran los datos del Pokémon seleccionado en la pantalla táctil. Además, los botones en la pantalla táctil te permiten realizar búsquedas por número, orden alfabético, Poké Ayuda o movimiento de campo.



Selecciona UBICACIÓN para ver en el mapa dónde se puede encontrar el Pokémon seleccionado.

Liberar

Puedes liberar en cualquier momento a los Pokémon amigos tocando el botón LIBERAR. No tendrás más remedio que liberar Pokémon si superas tu límite de Pokémon amigos. Cuando decidas liberar alguno, todos los Pokémon amigos se mostrarán en la pantalla táctil. Selecciona los que quieras liberar tocándolos y, después, toca LIBERAR en la parte inferior de la pantalla táctil. Así, los Pokémon liberados volverán al lugar donde fueron capturados originariamente. **Para obtener más información sobre liberar Pokémon,** consulta la página 28.

Si un Pokémon amigo ayuda a tu personaje con un movimiento de campo o recibe daño mientras usa su Poké Ayuda, quedará liberado automáticamente.

Recados

En la pantalla táctil se muestra la lista de los recados que has aceptado y los que has completado. Toca cualquier recado para leer información detallada sobre el mismo en la pantalla superior. Puedes filtrar los recados por VER TODOS, ACEPTADOS o COMPLETADOS. **Para obtener más información sobre los recados,** consulta la página 29.

Mapa

En la pantalla táctil se muestra un mapa de toda la región de Oblivia en el que la ubicación actual de tu personaje se indica con un icono. Los lugares que ya has visitado se muestran con una marca. Al tocar algunas ubicaciones, se muestra un icono de ampliación. Tócalo para ver un mapa detallado de esa ubicación.

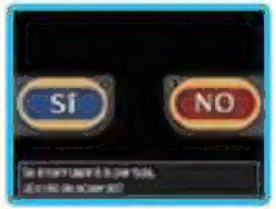
Glosario

El glosario contiene descripciones detalladas de términos y técnicas especiales que se usan en *Pokémon Ranger: Trazos de luz*. Las entradas del glosario se clasifican en tres categorías: TÉRMINOS, CAMPO y CAPTURA. Toca la entrada que quieras comprobar para acceder a la información. Tras abrir una entrada, toca las flechas de la pantalla táctil para moverte por las páginas de la misma. Las entradas del glosario se actualizan de forma automática a medida que avanzas en el juego.

Lista Glifos

En cierto momento durante la aventura, esta función se añade al Capturador de tu personaje. Los Pokémon que han establecido vínculos de amistad con el protagonista, lo ayudarán con sus movimientos de campo o Poké Ayudas. Los Glifos guardados pueden registrarse de nuevo. Usa el **modo Glifos** para recurrir a la ayuda de los Pokémon. **Para obtener más información sobre el modo Glifos,** consulta la página 30.

Interrumpir



Puedes interrumpir la partida en cualquier momento y reanudarla desde ese mismo punto. **Para obtener más información sobre cómo interrumpir la partida,** consulta la página 20.

Mejoras

A medida que avanzas en tu aventura, tendrás la posibilidad de mejorar varios aspectos de tu Capturador. Esta función se llama Mejoras.

Para mejorar el Capturador se necesitan Puntos Ranger. Obtienes Puntos Ranger al cumplir misiones y completar recados y al conseguir el rango S por primera vez cuando capturas un Pokémon. **Para obtener más información sobre misiones y recados,** consulta la página 29.

Toca ▲ para subir el nivel de un elemento de la lista. Si quieres bajar el nivel de un elemento, toca ▼. Si tocas RESTAURAR, los elementos recuperarán los valores iniciales.

Cuando hayas decidido qué aspectos quieres mejorar y con qué nivel, toca SUBIR DE NIVEL. Una vez que hayas confirmado las mejoras, no podrás recuperar los Puntos Ranger que hayas gastado, así que piénsalo bien antes de confirmarlas.

Estado actual del Capturador

Puntos Ranger acumulados

Puntos Ranger necesarios para las mejoras seleccionadas

GUARDADO DE LA PARTIDA

Puedes guardar tu aventura de dos formas para reanudarla más tarde.

Máquina de Guardado

Es posible guardar el juego tocando cualquier Máquina de Guardado que encuentres en una aldea o en otros escenarios. (Se te preguntará si quieres guardar y tendrás que elegir SÍ o NO.) La próxima vez que juegues, podrás reanudar la partida seleccionando CONTINUAR.

Nota: La partida se guarda automáticamente después de ciertos eventos.

Nota: No apagues la consola mientras estés guardando.

Si comienzas una partida nueva y después la guardas, se sobrescribirán los datos de guardado anteriores. (Se perderán los datos de la opción continuar.)

Interrumpir

Toca la opción INTERRUMPIR en el **menú del Capturador** para guardar la partida en ese punto. (Se te preguntará si quieres interrumpir la partida y tendrás que elegir SÍ o NO.) Cuando se complete este paso, podrás apagar la consola Nintendo DS. Al volver a encender la consola, será posible reanudar la partida usando los datos que se guardaron al interrumpir.

Nota: Los datos de interrupción de la partida no sobrescriben los datos de la última acción en la Máquina de Guardado.

La próxima vez que juegues a *Pokémon Ranger: Trazos de luz* se te preguntará si quieres reanudar la partida interrumpida, tal y como se muestra a la derecha.

Si usas los datos de la partida interrumpida para reanudar el juego, estos datos se borrarán. Por lo tanto, tendrás que utilizar las Máquinas de Guardado para guardar tu partida de forma regular.

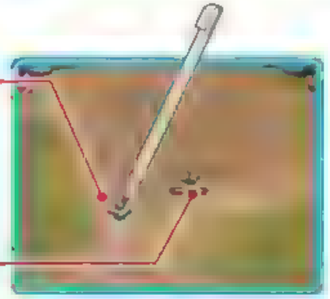
Si seleccionas NO, se te preguntará si quieres borrar los datos de la partida interrumpida, como se indica en la imagen de la derecha. Si respondes SÍ a esta última pregunta, los datos de interrupción se borrarán y volverás a la **pantalla del título**. En el **menú principal**, selecciona CONTINUAR para seguir con tu aventura desde el último lugar donde utilizaste una Máquina de Guardado.

CÓMO CAPTURAR POKÉMON

Vamos a capturar Pokémon

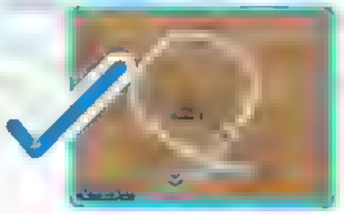
Una "captura" es el proceso por el que se entabla amistad con un Pokémon estableciendo un vínculo emocional. Una vez capturado, el Pokémon viajará con tu personaje hasta que te ayude o lo liberes. Las capturas se realizan con el lápiz táctil (el Disco Capturador).

La pantalla táctil pasa a mostrar la **pantalla de captura** cuando tu personaje entra en contacto con un Pokémon durante su aventura.

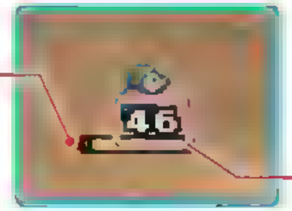


Cuando se muestra la **pantalla de captura**, toca la pantalla táctil con el lápiz. Aparecerá el Disco Capturador en el punto en que el lápiz táctil entre en contacto con la pantalla y desaparecerá si lo levantas.

Sin levantar el lápiz táctil de la pantalla, deslízalo para mover el Disco Capturador. La estela que deja es la Línea de Captura. Úsala para trazar círculos alrededor del Pokémon que quieras capturar.



Los extremos de la Línea de Captura deben cruzarse para formar un círculo completo alrededor del Pokémon objetivo.



Al trazar círculos completos, se añaden puntos al indicador de amistad que se encuentra bajo el Pokémon. Cuando el indicador esté totalmente lleno, se habrá completado la captura.

Nota: Al capturar algunos Pokémon, el indicador de amistad se muestra en la parte superior de la pantalla táctil.

Al levantar el lápiz táctil antes de que se haya completado la captura, la Línea de Captura desaparece. Si no se siguen trazando círculos alrededor del Pokémon, el indicador de amistad se vaciará paulatinamente. Debes seguir trazando círculos hasta capturar al Pokémon objetivo.

Sentimientos de los Pokémon

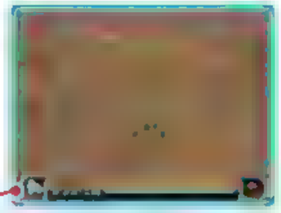
Algunos Pokémon se comportan de forma distinta a otros. Cuando un Pokémon esté asustado, intentará huir de ti. También intentará huir durante una captura.

Cuando un Pokémon esté inquieto, te atacará o te perseguirá. Su indicador de amistad estará rojo durante la captura. Esto hace difícil establecer un vínculo emocional con él. Usa Poké Ayudas para tranquilizarlo. Cuando se haya calmado, su indicador de amistad se volverá amarillo y podrás proseguir con una captura normal. **Para obtener más información sobre las Poké Ayudas,** consulta la página 27.

Huir

Puedes abandonar una captura y huir del Pokémon objetivo en cualquier momento. Para ello, toca el botón Huir situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil.

Nota: En determinadas situaciones no será posible huir.



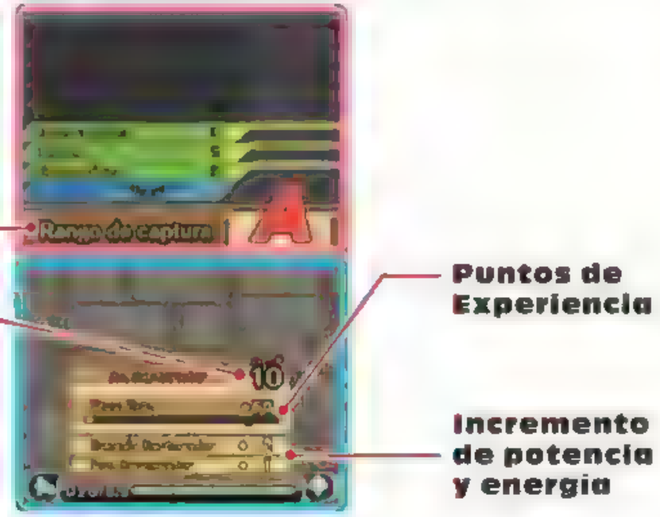
Consejos para las capturas

Cuando un Ranger intente hacer una captura, el comportamiento del Pokémon objetivo variará según la especie. Algunos se sobresaltarán y correrán por la pantalla, mientras que otros pueden reaccionar de forma agresiva. Si un Pokémon toca la Línea de Captura, esta se romperá. Si eso sucede, debes comenzar a trazar círculos con una nueva Línea de Captura.

Cuando el ataque de un Pokémon alcance la Línea de Captura, no solo se romperá dicha línea, sino que el Capturador perderá parte de su energía. Si la energía del Capturador llega a cero, este se romperá y se acabará la partida. En ese caso, solo podrás reanudar la partida desde el último punto en que usaste una Máquina de Guardado o ir al **menú principal**. Si la energía del Capturador baja demasiado, se puede recargar en cualquier Máquina de Recarga, o usando cierto movimiento de campo o con la Poké Ayuda de algún Pokémon amigo. También se recargará automáticamente cada vez que suba de nivel (pág. 25).

Cómo subir de nivel el Capturador

Al realizar una captura, tu personaje gana Puntos de Experiencia. El Capturador subirá de nivel cuando se obtengan los Puntos de Experiencia necesarios. Cuando el Capturador sube de nivel, se recarga, gana potencia y su energía máxima aumenta. Obtienes un rango al final de cada captura y recibes Puntos Ranger la primera vez que consigues el rango S al capturar un Pokémon.



Durante las capturas, no es necesario presionar la pantalla con fuerza. El truco está en trazar círculos suave y rápidamente. Si se te cansan las manos, interrumpe la partida y tómate un descanso.

CAPTURAS CON LA AYUDA DE UN POKÉMON

Un Ranger puede usar las Poké Ayudas de sus Pokémon Amigos para capturar otros Pokémon. Es lo que se llama una Poké Ayuda. Hay muchas clases de Poké Ayudas dependiendo del grupo y la habilidad de cada Pokémon. La Poké Ayuda de Mudkip, por ejemplo, puede ralentizar al Pokémon objetivo durante una captura.

Pichu Kelele

Pichu Kelele es el Pokémon acompañante del protagonista y tiene una habilidad especial llamada ukelele de Pichu.

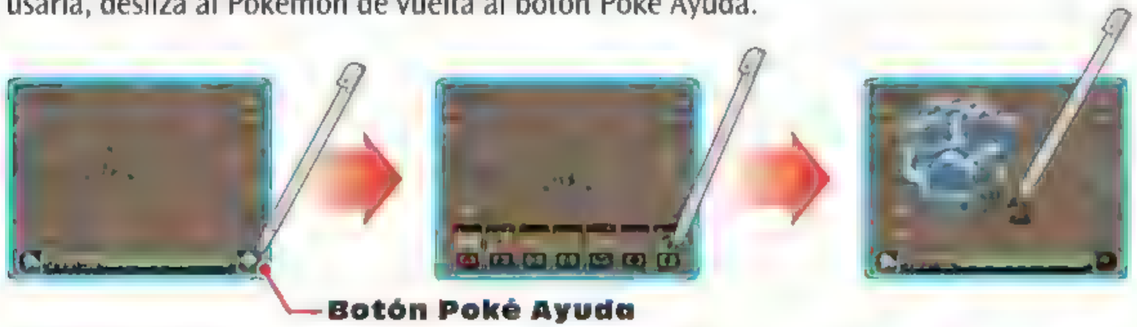
Cuando aparezca en la pantalla táctil durante una captura, tócalo y saltará a la **pantalla de captura** para tocar su ukelele.

Pichu Kelele
Selecciona a Pichu para usar el ukelele de Pichu.

Las Poké Ayudas

Cualquier Pokémon que acompañe al Ranger puede ayudarle en las capturas. Hay muchas clases de Poké Ayudas que varían según el grupo del Pokémon. Para usar una Poké Ayuda, toca el botón Poké Ayuda durante una captura.

Luego selecciona el Pokémon que quieras usar tocándolo y deslízalo hasta el lugar donde quieras que utilice su Poké Ayuda. Si quieres cancelar una Poké Ayuda antes de usarla, desliza al Pokémon de vuelta al botón Poké Ayuda.



La eficacia de las Poké Ayudas varía según el grupo del Pokémon oponente. Si el Pokémon se muestra con un ▲ en la parte superior, significa que su Poké Ayuda es muy eficaz contra el Pokémon oponente. Si, por el contrario, un ▼ aparece en la parte superior, significa que la Poké Ayuda no es muy eficaz.

Una vez que un Pokémon haya usado su Poké Ayuda no podrá utilizarla de nuevo hasta que el marco que lo rodea se haya rellenado por completo. Si decides no utilizar ninguna Poké Ayuda, toca la **pantalla de captura** para cancelar.

Tu Pokémon quedará libre si es alcanzado por el ataque del Pokémon objetivo mientras utilizas una Poké Ayuda.

Cómo liberar Pokémon

Como Pokémon Ranger, no puedes viajar con más de siete Pokémon. Si con una captura rebasas ese límite, deberás liberar alguno. También puedes liberar Pokémon tocando el botón LIBERAR en el **menú del Capturador**.

Al liberar Pokémon, todos los Pokémon amigos que tengas en ese momento se mostrarán en pantalla. Toca los Pokémon que quieras liberar para seleccionarlos y vuélvelos a tocar para que dejen de estar seleccionados. Toca el botón LIBERAR en la parte inferior de la pantalla táctil para liberarlos. También puedes hacer que un Pokémon con el movimiento de campo Recargar recargue la energía del Capturador antes de liberarlo.

Los Pokémon liberados vuelven de manera automática al lugar en el que fueron capturados originariamente. Poco después de liberarlos, puedes regresar al lugar donde los capturaste para volver a ver a esos Pokémon en su hábitat natural.

MISIONES Y RECADOS

Misiones

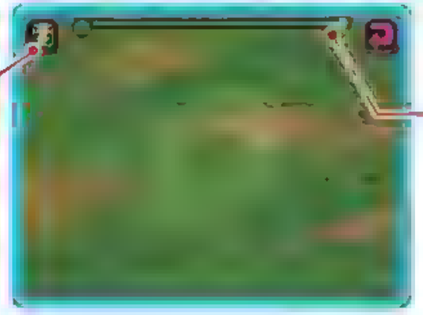
Los encargos que has aceptado se llaman misiones. Cada vez que cumplas una misión obtendrás Puntos Ranger.

Recados

Además de cumplir misiones, también se espera de los Rangers que echen una mano a los ciudadanos para resolver algunos problemas. Esas tareas se conocen como recados. Los ciudadanos que solicitan ayuda de un Ranger para realizar un recado se identifican fácilmente porque tienen "..." sobre la cabeza. Al completar un Recado, recibirás Puntos Ranger.

Los Puntos Ranger obtenidos al cumplir misiones y completar recados pueden usarse para mejorar el Capturador (pág. 18).

MODO GLIFOS



Se puede llamar a ciertos Pokémon mediante los Glifos Ranger.

Cada uno de esos Pokémon tiene su propio Glifo y todos ellos te ayudarán a lo largo de tu aventura con sus habilidades especiales.

Estos Glifos se trazan en la pantalla táctil. Ten en cuenta que hay un límite de tiempo y que la cuenta atrás empieza en cuanto tocas la pantalla táctil. Cuando levantes el lápiz táctil, el tiempo restante se restablecerá. Puedes comprobar los Glifos que ya tengas registrados tocando el icono Lista Glifos.

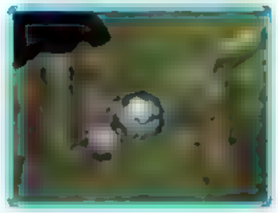
Raikou tiene el poder de saltar largas distancias, lo que le permite saltar por encima de grandes agujeros en el camino.

MOVIMIENTOS DE CAMPO

¿Qué son los movimientos de campo?

Mientras llevas a cabo tus tareas como Pokémon Ranger, puede que te tropieces con complicaciones, como árboles caídos o rocas gigantes que te cortan el paso. Dichos escollos se conocen como obstáculos. Toca un obstáculo con el lápiz táctil para ver su descripción en la pantalla superior.

Los obstáculos se pueden eliminar con los movimientos de los Pokémon amigos. Los movimientos de los Pokémon que se utilizan para eliminar obstáculos se llaman movimientos de campo.



❶ Para eliminar el obstáculo Piedra redonda es necesario el movimiento de campo Placaje 2. Toca un Pokémon amigo que tenga el movimiento de campo Placaje con una potencia de nivel 2 o superior y desliza el lápiz táctil hasta el obstáculo. Cuando se te pregunte si quieres eliminar el obstáculo, selecciona SÍ o NO.

❷ Si seleccionas SÍ, el Pokémon usará su movimiento de campo.

Retirar un obstáculo con un movimiento de campo se conoce como eliminar obstáculo. Para eliminar algunos obstáculos es necesario que algunos Pokémon trabajen juntos. Los Pokémon quedan libres una vez que han eliminado un obstáculo.

MODOS DE COMUNICACIÓN

Comunicación inalámbrica entre varias consolas

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS ..... 1 por jugador
Tarjetas de juego de Pokemon Ranger: Trazos de luz ..... 1 por jugador

Instrucciones para la conexión

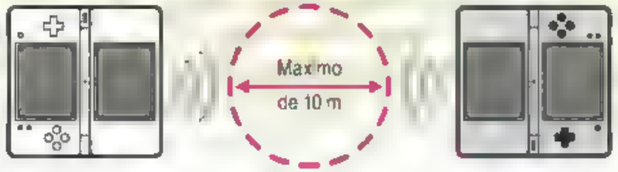
1. *Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta de juego en cada una de ellas*
2. *Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS.*
   ***NOTA:** Si la configuración de la consola Nintendo DS original o Nintendo DS Lite que estás utilizando está establecida en MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.*
3. *Toca el panel o el icono de POKÉMON RANGER: TRAZOS DE LUZ.*
4. *A continuación sigue las instrucciones de la página 34.*

Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

*El icono indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú** de la consola Nintendo DS o en una **pantalla de juego**.*

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible. NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Si utilizas una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL en un hospital o en un avión, asegúrate de que has desactivado la comunicación inalámbrica en la configuración de la consola. Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con las consolas Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica. Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la Nintendo DS original o DS Lite o el indicador de conexión inalámbrica de la Nintendo DSi o Nintendo DSi XL parpadeará rápidamente.

Recomendaciones para lograr una buena conexión:

- *Al comenzar, los usuarios deberán situarse a una distancia no superior a 10 metros, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras)*
- *La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.*
- *Las consolas deberán situarse una frente a la otra.*
- *Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas.*
- *Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (como redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de las interferencias.*
- *Para usar la comunicación inalámbrica con la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, debes activar esta función en la configuración de la consola.*

Cómo jugar a las misiones del modo multijugador

Tras cumplir la misión "¡Indaga en la vieja mansión!", podrás jugar a las misiones del modo multijugador. Un máximo de 4 jugadores pueden jugar a las misiones del modo multijugador mediante la comunicación inalámbrica de Nintendo DS.

El nivel de tu Capturador en las misiones del modo multijugador es diferente del nivel que tiene en la aventura principal.

A medida que avance tu aventura, podrás viajar en el tiempo tocando el Monolito del Tiempo en la Plaza Cocona. Selecciona SÍ para viajar en el tiempo hasta esta plaza en el pasado.

Una vez que estés en la Plaza Cocona en el pasado, puedes prepararte para las misiones del modo multijugador y aprender cómo jugar a ellas. Cuando estés listo, entra en el templo y selecciona SÍ cuando se te pregunte si quieres guardar tu progreso.

Selecciona LÍDER o MIEMBRO. Si quieres jugar tú solo, selecciona LÍDER.

Si eres el líder:
Selecciona la misión a la que quieras jugar y luego toca COMENZAR MISIÓN.

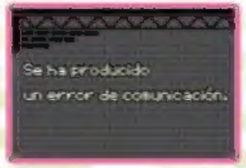
Si eres un miembro:
Selecciona el líder del equipo del que quieres formar parte y luego toca UNIRSE AL EQUIPO.

Cuando todos los integrantes del equipo estén situados en el teletransportador azul, se te preguntará si quieres comenzar la misión. La misión comenzará cuando el líder seleccione SÍ.

Cuando cumplas una misión del modo multijugador y selecciones VOLVER A LA PLAZA, la misión terminará y la partida se guardará automáticamente.

Toca el Monolito del Tiempo de la Plaza Cocona en el pasado cuando quieras regresar a la aventura principal.

Nota: Error de comunicación
En ciertas ocasiones, es posible que veas un mensaje de error como el que se muestra a la derecha. Cuando esto ocurra, la misión fracasará, tu progreso se guardará y volverás a la Plaza Cocona.



Compañero del templo

En las misiones del modo multijugador hay muchos Pokémon llamados compañeros del templo. Consigue grabados del corazón durante las misiones para tener más compañeros del templo. Cuando dos o más jugadores cumplen juntos una misión, pueden intercambiar sus grabados del corazón mediante la opción DAR OBSEQUIO.

Nota: Si fracasas en una misión, perderás todos los grabados del corazón que hayas conseguido en esa misión.

Cofres del tesoro

Durante las misiones encontrarás cofres del tesoro. Tu compañero del templo puede abrirlos como si fuera a eliminar un obstáculo y de esta manera obtendrás objetos. Hay varias clases de objetos, entre ellos uno que recarga la energía del Capturador.

Misiones fallidas del modo multijugador

Si se da cualquiera de las siguientes situaciones, se considerará una misión fallida para todos los jugadores:

- El tiempo se agota antes de cumplir la misión.
- La energía del Capturador de uno de los jugadores llega a 0.
- La comunicación inalámbrica se pierde.

Colaborar en las capturas

Los jugadores que se encuentren realizando una captura se mostrarán con "!!" sobre sus cabezas. Puedes intervenir en la captura si te acercas hasta el Pokémon que están intentando capturar. De esta forma, los jugadores pueden realizar capturas más poderosas juntos, como la captura sincronizada o la captura en equipo.

Captura sincronizada

Se necesitan dos jugadores para este tipo de captura. Comienza tu Línea de Captura al principio de la línea de otro jugador. Los colores de las Líneas de Captura cambiarán. Trazad juntos un círculo alrededor del Pokémon objetivo para realizar una captura sincronizada.

Captura en equipo

Se necesitan al menos tres jugadores para este tipo de captura. Deja tu Disco Capturador en el mismo sitio hasta que cambie de color. Luego conecta tu línea con el principio de la Línea de Captura de otro jugador. Las capturas en equipo resultan muy eficaces si formas un triángulo con tres jugadores o un rectángulo con cuatro.

Durante una captura sincronizada o una captura en equipo, las Líneas de Captura no se romperán ni siquiera si un Pokémon las toca o uno de sus ataques las alcanza. Sin embargo, la línea se romperá si un Pokémon toca tu Disco Capturador. El Capturador pierde parte de su energía y la Línea de Captura se rompe cuando el ataque de un Pokémon toca el Disco Capturador.

Misiones que puedes descargar mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo

A través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, podrás descargar varias misiones adicionales para *Pokémon Ranger: Trazos de luz*.

Nota: Aunque hayas descargado las misiones adicionales, tal vez solo puedas jugar a algunas después de haber cumplido ciertas condiciones en el juego.

Configuración de la CWF de Nintendo

Para usar la Conexión Wi-Fi de Nintendo, primero deberás establecer una conexión inalámbrica de internet. Dirígete al menú principal, selecciona RED RANGER y toca CONF. DE LA CWF DE NINTENDO para configurar tu consola Nintendo DS.

Acerca de la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo

Si tienes dudas sobre cómo conectarte a la CWF de Nintendo o quieres saber con quién deberías ponerte en contacto para obtener ayuda para configurar tu conexión, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Nota: Si tienes problemas a la hora de conectarte a la CWF de Nintendo, lee la sección de resolución de problemas del manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Cómo buscar misiones con la CWF de Nintendo

Sigue estos pasos para descargar misiones adicionales a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Ten en cuenta que el servicio de descarga de misiones adicionales a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo puede cancelarse en cualquier momento sin previo aviso.

1.
Selecciona RED RANGER en el **menú principal**.

2.
Selecciona BUSCAR MISIÓN DESCARGABLE.

3.
Selecciona A TRAVÉS DE LA CWF DE NINTENDO.

4.
Se mostrarán las misiones que puedes descargar. Toca y selecciona la misión que quieras descargar.

5.
Cuando la descarga haya terminado, podrás jugar a la misión descargada si seleccionas JUGAR MISIÓN DESCARGADA en el **menú de la Red Ranger**.

Nota: Aunque hayas descargado las misiones adicionales, tal vez solo puedas jugar a algunas después de haber cumplido ciertas condiciones en el juego.

Nota: Para jugar a las misiones descargadas, es posible que tengas que comenzar una misión del modo multijugador (pág. 34) en lugar de seleccionar el **menú Red Ranger**.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

Gracias a la Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF de Nintendo), los jugadores de *Pokémon Ranger: Trazos de luz* podrán acceder a otras funciones y contenidos descargables a través de internet.

- Para jugar a juegos de Nintendo DS a través de internet, deberás configurar en primer lugar la Conexión Wi-Fi de Nintendo en tu consola Nintendo DS. Consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que se incluye con este juego para ver cómo hay que realizar la configuración.
- Para realizar la configuración de la CWF de Nintendo, necesitarás un punto de acceso inalámbrico (un enrutador o router inalámbrico, por ejemplo) y acceso a internet de banda ancha.
- Si solo tienes acceso a internet por cable en tu ordenador, necesitarás un Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se vende por separado). Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo.
- Si juegas por internet mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo, gastarás más batería que en otros modos de juego. Para evitar quedarte sin batería en estos casos, puedes usar el bloque de alimentación de Nintendo DS mientras juegas.
- También es posible disfrutar de juegos compatibles con la CWF de Nintendo accediendo a internet en determinadas Zonas Wi-Fi (también llamadas hotspots), sin necesidad de realizar ninguna configuración adicional.
- El acuerdo de licencia de uso que regula el juego a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo está disponible en el manual de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo y en la página support.nintendo.com.

Para obtener más información sobre la CWF de Nintendo, la configuración de las consolas Nintendo DS o la lista actualizada de Zonas Wi-Fi que permiten acceder a internet, visita la página support.nintendo.com.

1837881M
The Pokémon Company
Nintendo®
PRINTED IN THE EU